

Trabajo Fin de Grado

El valor del Juego Tradicional en el aula de Educación Primaria en Andalucía.



Universidad de Granada

Autora: Castaño Solís, Marta

Tipología: Investigación Educativa

Grado en Magisterio de Educación Primaria: Mención de Educación Física

Curso 2013/2014

Resumen:

El Juego Tradicional forma parte del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, motivo por el cual merece ser conservado y transmitido generación tras generación. El juego es fundamental para el desarrollo de los niños y, en concreto, los Juegos Tradicionales, pueden ofrecer un amplio abanico de posibilidades, transmitiendo además información sobre la historia del territorio donde han surgido, las características de la época, contexto, etc. Se trata de una actividad que, junto a otras que implican ejercicio deportivo, en los últimos años ha ido perdiendo el interés de los más jóvenes, , viéndose éste enfocado hacia el uso de las nuevas tecnologías. Realidad que ha traído consigo hábitos de vida poco saludables y que poco a poco están pasando factura.

Con el presente estudio se pretende conocer el papel que tiene actualmente, para los miembros de la comunidad educativa, este tipo de juegos. Para ello se ha elaborado un análisis descriptivo a alumnos y profesores que llevan a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Comunidad de Andalucía y se han mostrado los resultados obtenidos en dicho análisis.

Palabras clave:

Educación Física, Currículum, Investigación educativa, Patrimonio Cultural, Papel social.

ÍNDICE:

1. Introducción	4
2. Justificación.....	4
3. Objeto de la investigación	8
3.1) Objetivo	9
3.2) Objetivos específicos	9
4. Metodología	9
4.1) Justificación metodológica.....	9
4.2) Contexto y selección de los participantes	10
4.3) Instrumento	12
4.4) Procedimiento	13
4.5) Tipo de análisis	13
5. Resultados	14
6. Discusión de los resultados	23
7. Conclusiones	24
8. Limitaciones	24
9. Bibliografía	25
10. Anexos.....	27

“Lo único importante es encontrar el juguete que llevan dentro”

(García Márquez)

1. Introducción

El juego acompaña al individuo durante toda su vida, proporcionándole una sensación de bienestar y disfrute. Se trata de un incentivo para el desarrollo de la persona en sus diferentes dimensiones, por lo que es imprescindible fomentarlo entre los miembros de la sociedad actual, especialmente entre los más jóvenes.

El Juego Tradicional tiene un valor añadido; es parte de la cultura, de la tradición. Este hecho hace que gane importancia y se manifieste la necesidad de ser conservado y transmitido generación tras generación, con la intención de dar a conocer a las generaciones futuras los aspectos que caracterizaron e hicieron posible su aparición.

Todo ello ha llevado a la necesidad de analizar la situación actual y el nivel de conocimiento por parte de las generaciones más jóvenes, dando lugar a la elaboración de este estudio.

2. Justificación

El juego es una manifestación del ser humano que se remonta al principio de los tiempos, a civilizaciones primitivas. No obstante, muchas de estas manifestaciones son aún desconocidas para la sociedad actual.

Son muchos los autores y personajes ilustres de diferentes campos los que han hecho referencia a los juegos en sus obras. Durante siglos gran cantidad de pintores han reflejado en sus trabajos el tema del juego, más en particular el juego tradicional, lo que nos proporciona una visión de su dimensión y valor histórico. Carmona (2012), en su artículo *“Juegos tradicionales, patrimonio cultura inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura”* realiza una revisión y análisis de la historia de la pintura y de los juegos que en ellas aparecen representados. Con este artículo se puede tomar conciencia de la historia de los juegos, características o forma de ver en etapas anteriores de la vida, modificaciones o cambios a los que se ha enfrentado con el paso del tiempo, etc.

Coincidiendo con Sarmiento (2008) los juegos tradicionales permiten entender la cultura y la historia de los pueblos, así como vincular la realidad que se vive en el interior de cada cultura.

El concepto de juego presenta una gran variedad de definiciones. Etimológicamente la palabra “juego” procede del latín *iocari* (hacer algo con alegría). Haciendo referencia a la definición de “Juego” aportada por Huizinga (1972:11) citado por Lavega y Olaso (1999) *“El juego es una acción o ocupación que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente”*. Sin embargo, son muchos los autores y civilizaciones que han definido el juego a lo largo de la historia desde todos los rincones del mundo. Para los hebreos, la palabra “juego” significaba broma y risa; para los antiguos griegos, juego significaba las acciones características de los niños.

El juego es una manifestación que aparece en los niños incluso antes de comenzar a dar sus primeros pasos y que de una forma u otra le acompaña hasta el final de su vida. Esto se debe a que produce placer y sensación de bienestar en el individuo.

Al tratarse de una realidad muy extendida y con un origen tan antiguo, presenta una amplia variedad en cuanto a su origen, reglas, metodología, etc.

Por otro lado, me gustaría hacer referencia al término “tradicional” o “juego tradicional”. La Real Academia Española define el concepto de “tradicional” como: *“que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado”*. Viedma y Castro (2009: 15) en su libro “Juegos Populares”, definen el Juego Tradicional de la siguiente manera: *“Son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos sociales “arraigados en la cultura” (juegos que se han practicado desde nuestros primeros antepasados y muchos de ellos no han sufrido modificación)”*.

Como definición de juegos tradicionales me arriesgaría realizar la mía propia, indicando que son aquellos juegos cuyas características además de ser o haber sido populares, se han transmitido de generación en generación.

La diferencia que existe actualmente en los juegos de los niños es muy notable a la de los juegos practicados por estos en épocas anteriores. Lantigua (2007) presenta esta idea en su artículo *“El deterioro de los juegos tradicionales”*. Hasta hace unos años, los niños realizaban la mayor parte de sus juegos al aire libre, allí corrían, saltaban, se relacionaban con los demás, aprendían... y un sin fin más de acciones que

les ayudan a desarrollarse y a crecer como personas. Sin embargo, en las últimas décadas el juego ha cambiado considerablemente. Los niños ya no tienen tanto tiempo para jugar y la mayoría de estos juegos sustituyen la actividad física por una actividad pasiva. Los materiales utilizados para el juego en épocas anteriores se han visto reemplazados por los medios tecnológicos: ordenadores, videoconsolas, tablets, etc. y los espacios destinados al juego han sido modificados, reducidos o sencillamente eliminados.

Las características de la sociedad actual han fomentado esta situación. Entre una de las causas cabe destacar el poco tiempo del que disponen los niños para dedicar al ocio y al tiempo libre, debido a que las clases extraescolares ocupan la mayor parte del tiempo dedicado al juego. Por otro lado, los adultos también parecen satisfechos con esta realidad, pues tienen a los niños “ocupados” lo que les proporciona a ellos más tiempo para dedicar a otras actividades. Determinadas situaciones y problemáticas caracterizan determinadas zonas, lo que fomenta la pérdida de valores indispensables para la convivencia de los grupos sociales. En los últimos años se han podido observar algunas de las consecuencias que este nuevo tipo de juegos u ocupación tiene para los niños como pueden ser la obesidad, problemas de relaciones sociales o falta de imaginación entre otras.

El juego activo proporciona beneficios aparte de la diversión, entre ellos se puede observar el desarrollo intelectual, emocional, físico y social. Castro (2008), defiende esta idea, así como el hecho de que este tipo de juegos pueden ser usados como instrumentos que facilitan o propician la adquisición de dichas características.

Así mismo, el Grupo de Andarra Bizkaia oskus! (1984), en su libro titulado “*en busca el juego perdido*”, argumentan que la actividad lúdica permite al niño cuando menos:

Explorar y descubrir, gozar de la creación, exteriorizar sus pensamientos, la descarga de impulsos y emociones, colmar sus fantasías, la realización de todo aquello que le está vedado en el mundo adulto: puede ser mamá, soldado, conductora...

Son diversos los autores que han abordado el análisis y estudio de los juegos tradicionales a nivel nacional en el campo de la Educación Física, por ejemplo, Giñez (1997) centrado en la comunidad valenciana o Veiga (1998) en Galicia, citados por Navarro y Trigueros (2009). Acercándonos un poco al territorio andaluz, nos encontramos con Trigueros (2000) en su tesis: *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria*

en Granada. Aunque se trate de un estudio centrado en la provincia de Granada, los contextos analizados son diversos, lo que podría extrapolarse a municipios de otras provincia andaluzas. Para el estudio se tomaron como muestra centros urbanos, urbano-rurales y rurales, así como a los miembros que forman parte de proceso de enseñanza-aprendizaje de estos, tanto profesorado como alumnado. Con dicho estudio se pretendía conocer el papel de los juegos tradicionales en los diferentes contextos que conforman la provincia de Granada.

Entre algunas de las conclusiones extraídas del análisis se pueden observar la influencia de los medios tecnológicos, así como la influencia de la televisión en relación con la moda de juegos en determinados momentos. Quizás actualmente los medios tecnológicos suponen una influencia mayor debido a su desarrollo y globalización.

Otra de las conclusiones extraídas tras el estudio de Trigueros (2000) es la falta de conocimiento que presenta un elevado número de docentes en relación al tema de juegos tradicionales. En la mayoría de los casos los contenidos y procedimientos desarrollados eran más bien escasos, lo que supone así mismo falta de conocimiento en los alumnos. Puede que se trate de un obstáculo que a día de hoy aún no se ha superado, sin embargo, sería necesario un análisis exhaustivo para poder obtener una conciencia real de los conocimientos de los docentes actualmente.

Cada vez se oye hablar más de la importancia que este tipo de juegos tiene para vida y desarrollo de los niños. Sin embargo, la idea de juegos tradicionales como tal no aparece recogida en la ley de educación vigente. De este modo, el Real Decreto 1513/2006, del 7 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Primaria, organiza los contenidos de Educación Física en 5 bloques.

De este modo, uno de los bloques en los que queda fundamentada la Educación Física en la Educación Primaria está dirigido a “Juegos y Actividades deportivas”, bloque 5. Dicho bloque presenta contenidos relativos al juego y a las actividades deportivas, como pueden ser normas y valores.

Además de los contenidos y de los objetivos generales de la materia, en el currículo se hace referencia a la contribución que tiene el área de Educación Física a la adquisición de la competencia cultural y artística. A pesar de ello, en este bloque no se encuentra ningún apartado específico destinado al trabajo y difusión de los juegos tradicionales. No obstante, los contenidos recogidos en dicha ley son válidos y generales para todos los juegos, sean tradicionales o no, por lo que dicho bloque de contenidos ofrece la posibilidad y libertad de trabajar con los alumnos de la Etapa de

Educación Primaria los juegos tradicionales, adaptando en determinadas ocasiones, los contenidos establecidos en la ley a este tipo de juegos.

Por otro lado, es necesario hacer referencia a la orden del 10 de agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. En dicha orden tampoco se hace referencia directa a los juegos tradicionales en esta etapa educativa. En el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, se hace referencia a la importancia de transmitir a los alumnos aquellos aspectos que caracterizan la historia y cultura de la sociedad en esta Comunidad Autónoma, sin embargo, entre ellos no se hace mención especial de los Juegos Tradicionales.

Los Juegos y Deportes Tradicionales (JDT) han ido cobrando importancia y reconocimiento social. Esto se hace de manifiesto en los últimos años, en los cuales los JDT han llegado a formar parte del Patrimonio de la Humanidad. Además, creo conveniente hacer referencia a la existencia de Federaciones de Juegos Autóctonos las cuales pretenden impulsar y promover los juegos autóctonos y característicos de una determinada zona o un lugar concreto.

Dado el valor que ha ido ganando este tipo de juegos, el cual se ha podido observar en los últimos años en la sociedad, junto con la necesidad de modificar los hábitos de juegos de los más pequeños, ha tenido lugar la realización de este trabajo.

A continuación se procede a la análisis de un estudio que tiene por finalidad conocer la situación actual de los juegos tradicionales en el ámbito educativo y relacionada con las generaciones que forman parte del sistema educativo actual en nuestro país, más concretamente en la Comunidad de Andalucía, en la cual tiene lugar la elaboración y desarrollo del estudio.

3. Objeto de la investigación

Con la realización de este trabajo se pretende conocer el nivel de conocimiento e información que las nuevas generaciones tienen acerca de los juegos tradicionales, cuáles conocen, dónde lo han aprendido, cuál es su actitud u opinión ante ellos y a qué dedican la mayor parte de su tiempo libre. También se pretende obtener información sobre el empleo que los docentes realizan de este tipo de juegos en sus clases así como conocer la opinión e interés del profesorado sobre la importancia que para ellos tienen los juegos tradicionales en el currículo de Educación Primaria.

3.1) Objetivo

El objetivo general es analizar el nivel de conocimiento y uso de los juegos tradicionales en la actualidad por parte de los alumnos/as y docentes que forman parte de esta etapa educativa.

3.2) Objetivos específicos

A continuación se enumeran los objetivos específicos a los cuales se pretende dar respuesta tras la realización y análisis del estudio realizado.

- Relacionados con los niños/as:
 - Conocer el nivel de conocimiento por parte de los niños/as, de edades comprendidas entre los 6 y 13 años, sobre juegos tradicionales.
 - Conocer el contexto donde se ha llevado a cabo el aprendizaje de los juegos tradicionales de los estudiantes.
 - Identificar el grado de interés de los alumnos por este tipo de juegos.
- Relacionados con los docentes:
 - Tomar conciencia del valor otorgado a los juegos tradicionales en las aulas de Educación Primaria.
 - Conocer la metodología empleada para trabajar los juegos tradicionales en el aula.

4. Metodología

4.1) Justificación metodológica

Para la recopilación y análisis de la información que permita describir las características llevadas a estudio de la población se ha utilizado un diseño descriptivo, y por tanto, no experimental.

Se ha tratado de un muestreo estratificado, pues se ha realizado una división de la población en función a unas características concretas como pueden ser la edad, género o lugar de residencia.

La recolección de la información necesaria ha sido posible gracias a la encuesta social para la cual ha sido seleccionado un grupo representativo de individuos, tratando de proyectar los resultados obtenidos sobre la totalidad de la población.

Con el objetivo de sintetizar los resultados obtenidos y extraer conclusiones, ha tenido lugar un análisis descriptivo de los datos o información recogida.

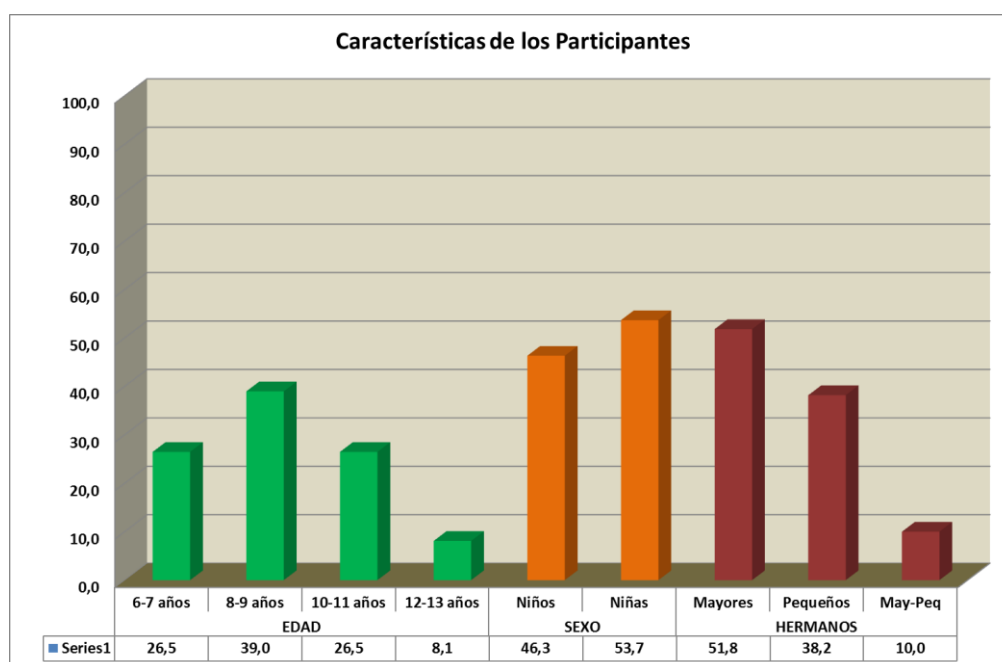
Para que sea posible la obtención de la información necesaria para el análisis, se han realizado una serie de cuestionarios a los docentes y alumnos de determinadas localidades, tanto de zonas rurales como urbanas, de la comunidad andaluza, con los cuales se pretende analizar una muestra lo más variable y heterogénea posible. .

El alumnado encuestado pertenece a la etapa de Educación Primaria, así los docentes son especialistas en Educación Física y en otras materias impartidas en esta etapa educativa.

La razón por la cual el cuestionario ha sido realizado tanto por profesorado especialista en Educación Física como por aquellos especialistas de otra materias, se debe a la idea de interdisciplinariedad desarrollada por el sociólogo Louis Wirtz en 1937 (citado por Scocozza, 2002), y a la necesidad de trabajar los contenidos desde diferentes ámbitos o materias educativas. Esto permite a los alumnos trabajar un contenido desde diferentes enfoques o puntos de vista y, por tanto, su comprensión se ve favorecida.

4.2) Contexto y selección de los participantes

Para la realización de este estudio se han elaborado unos cuestionarios tomando como muestra a 136 alumnos y 74 profesores de las diferentes provincias que forman Andalucía.



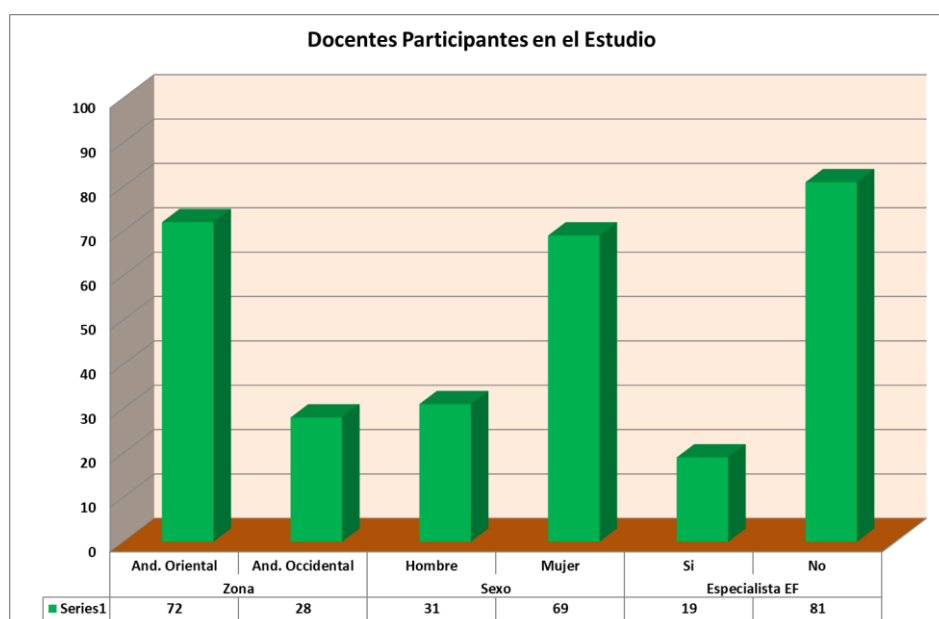
Gráfica 1. Características de los Participantes

Los alumnos encuestados se encuentran cursando el periodo educativo correspondiente a la etapa de Educación Primaria, por lo tanto, las edades de dichos individuos están comprendidas entre los 6 y los 13 años. Han participado 136 jóvenes, de los cuales 63 han sido chicos y 73 chicas.

En la gráfica aparecen recogidos los datos que hacen referencia a la edad y sexo de los encuestados, así como al hecho de si tienen o no hermanos, y en caso afirmativo, si estos son mayores o más pequeños.

Para la recogida de información de los tutores se ha tenido en cuenta que impartan docencia en los cursos correspondientes a la misma etapa educativa a la que pertenecen los alumnos encuestados. Los años dedicados a la docencia son muy diferentes de unos profesionales a otros, sin embargo, no ha sido una variable a tener en cuenta para la realización del estudio.

A continuación se exponen información relativa a los docentes. El número total de profesionales que han participado en el estudio es de 74, a saber, 31 hombres y 69 las mujeres. Todos ellos imparten docencia en diferentes localidades de la Comunidad de Andalucía, sin embargo, no todos son especialistas de la materia de Educación Física, únicamente 19 de ellos. Esto no quiere decir que los demás no impartan o hayan impartido la materia en determinadas ocasiones.



Gráfica 2. Docentes Participantes en el Estudio

El nivel socio-económico de las personas que han participado en el estudio es medio-bajo. Ninguno de los centros a los cuales pertenecen los encuestados son centro con un alto nivel económico debido a que se trata de un estudio realizado a centros públicos o concertados, por lo tanto, no se han obtenido resultados de centros privados. A pesar de ellos, las características de unos centros y otros son muy diversas, pues las localidades y contexto que rodea a cada uno de los centros son muy diferentes entre sí.

Se trata de centros pertenecientes tanto a localidades pequeñas como a centros localizados en capitales de provincias, todos ellos pertenecientes a Andalucía.

4.3) Instrumento

Ambos cuestionarios, tanto el destinado al docente como el destinado a los alumnos, están compuestos por 14 preguntas. Además, al inicio de los cuestionarios aparecen cuatro casillas destinadas a conocer la edad, localidad, provincia y sexo, en el caso de los alumnos, y la localidad, provincia y sexo en el caso de los destinados al profesorado.

Para la realización del estudio y la elaboración de los cuestionarios, previamente ha sido necesaria la recopilación de información con el objetivo de conocer la situación actual del tema llevado a estudio. Posteriormente, se procedió a la realización de ambos cuestionarios y su supervisión por expertos para ser validados. Una vez realizadas las modificaciones siguiendo las instrucciones de dichos expertos, se pasó a realizar los cuestionarios en formato on-line y en Microsoft Office Word para su posterior entrega en mano a gran parte de los encuestados.

Los cuestionarios on-line han sido realizados mediante el programa de “Google Drive” y enviado a los encuestados mediante correo electrónico, la red social de “Facebook” o el “Whatsapp”. Este formato ha permitido la recopilación de información procedente de muchos de los encuestados de una forma fácil y sencilla. Además, ha permitido que se difunda de unos docentes a otros, pues la distancia no supone una barrera tratándose de internet.

Una vez finalizada la realización de los cuestionarios y su recogida en el programa de “Google drive”, se pasaron los resultados a “Microsoft Office Excel” con el objetivo de trabajar y extraer el mayor número de información recogida posible. La elección de este programa se debe a la amplia posibilidad de trabajar la información recogida, permitiendo la combinación de determinadas preguntas, lo que posibilita un análisis más especializado y profundo.

Además, se han realizado gráficas con diferente diseño para mostrar la información de una forma clara y sencilla.

4.4) Procedimiento

La realización de los cuestionarios ha sido facilitada a través de dos vías. Por un lado se han imprimido y entregado en formato papel en algunos centros, sobretodo en el caso de los cuestionarios de los alumnos. Se consideró conveniente este método debido a que no se esperaba un elevado número de respuestas por parte de los alumnos en formato digital e iba a ser mucha más rápido y eficiente la asistencia al centro. Por otro lado, se han realizado los cuestionarios en formato digital por si alguien estaba interesado en realizarlo por esta vía y con el fin de evitar las dificultades propias de la distancia . Esta opción ha sido esencial para la recopilación de los cuestionarios debido a que, por falta de tiempo y recursos, era imposible el desplazamiento a un elevado número de centros. Además, se trata de una vía rápida, segura y eficaz, mediante la cual se han podido conseguir cuestionarios de un amplio número de docentes que se encontraban a una distancia considerable.

Este tipo de cuestionarios ha sido realizado principalmente por docentes, debido a que para los alumnos este procedimiento era más complejo, bien por falta de acceso a internet o por falta de interés es una tarea de este tipo. Por este motivo, los cuestionarios de los alumnos, a pesar de encontrarse también en formato digital, han sido realizados en los centros escolares en formato impreso, lo que ha agilizado y favorecido su realización.

Las preguntas propias de los cuestionarios han sido de respuesta corta o de tipo test dependiendo de las características de cada una de ellas. El tipo test ha estado presente en la mayor parte de los casos, en concreto, aquellas que podían ser contestadas con “sí o no”. Las preguntas cortas han sido empleadas en el caso de pedir información concreta sobre los encuestados a la hora de ampliar o recopilar información adicional a aquella que aparece en las preguntas establecidas.

4.5) Tipo de análisis

El tipo de análisis desarrollado en el presente trabajo se basa en un análisis descriptivo. El fin último de este es conocer y describir la situación actual de determinados aspectos del tema llevado a estudio, en este caso los Juegos Tradicionales en la comunidad andaluza.

En dicho análisis se han tomado como referencia variables como el sexo o la edad en el caso de los chicos/as, y el sexo y la especialidad en el caso de los profesionales de la enseñanza. *

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Así mismo, se trata de un estudio transversal pues el estudio ha supuesto la implicación con un grupo de personas en tan solo una ocasión, no se ha llevado a cabo ningún seguimiento de los participantes a lo largo del tiempo.

5. Resultados

A continuación se muestra una gráfica que recoge los datos relacionados con el conocimiento global que tienen los alumnos encuestados sobre el tema en cuestión, los Juegos Tradicionales. De todos los juegos tradicionales existentes, se ha hecho una selección de 10, por ser considerados entre los más conocidos y practicados por las generaciones actuales, aunque no en la misma medida. Estos juegos son: Comba, Rayuela, Canicas, Aro, Cromos, Elástico, Carreras, Chapas, Piedra o truco y Rana.

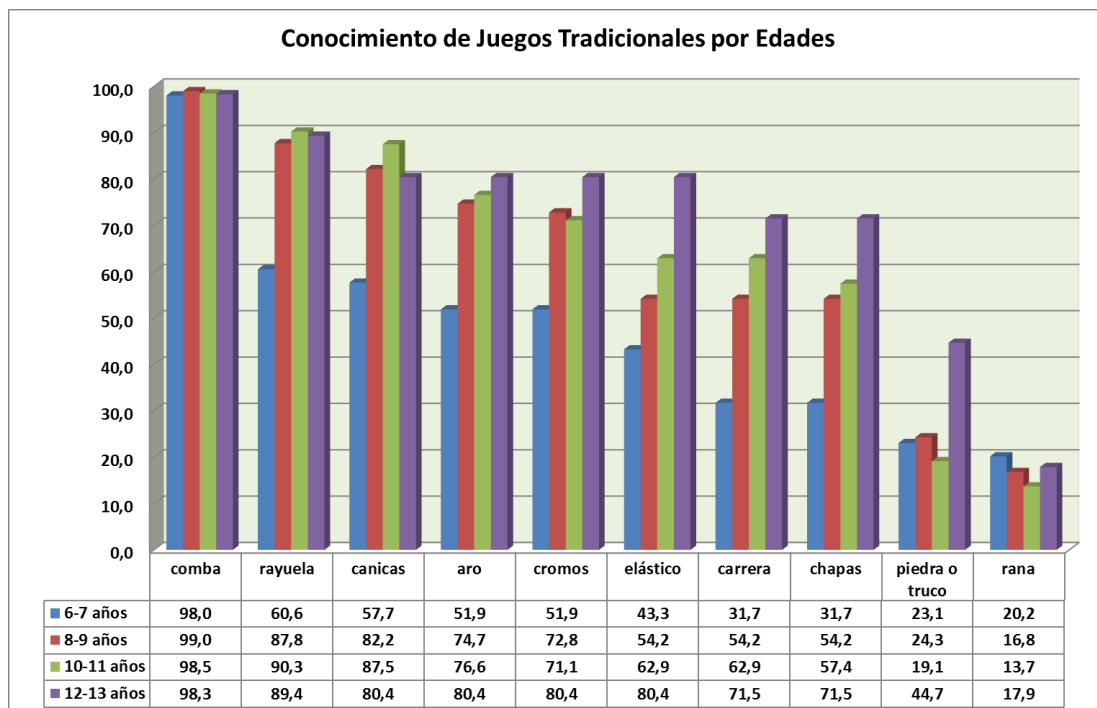
En los resultados recogidos en la gráfica, se puede observar que el juego más conocido por jóvenes con edades comprendidas entre 6 y 13 años, con casi un 100% de conocimiento entre los chicos, es la comba.

Los juegos de “Piedra o truco” y “Rana”, solo conocidos por algo más del 20 % de los participantes, mientras que el resto de juegos posee más de un 50% de conocimientos por parte de estos. Lo que quiere decir que más de la mitad de los jóvenes encuestados conoce, al menos, 7 de los juegos tradicionales presentados.



Gráfica 3. Conocimiento Global de los Juegos Tradicionales.

A continuación aparecen recogidos estos datos teniendo en cuenta las edades de los chicos encuestados.



Gráfica 4. Conocimiento de los Juegos Tradicionales por Edades.

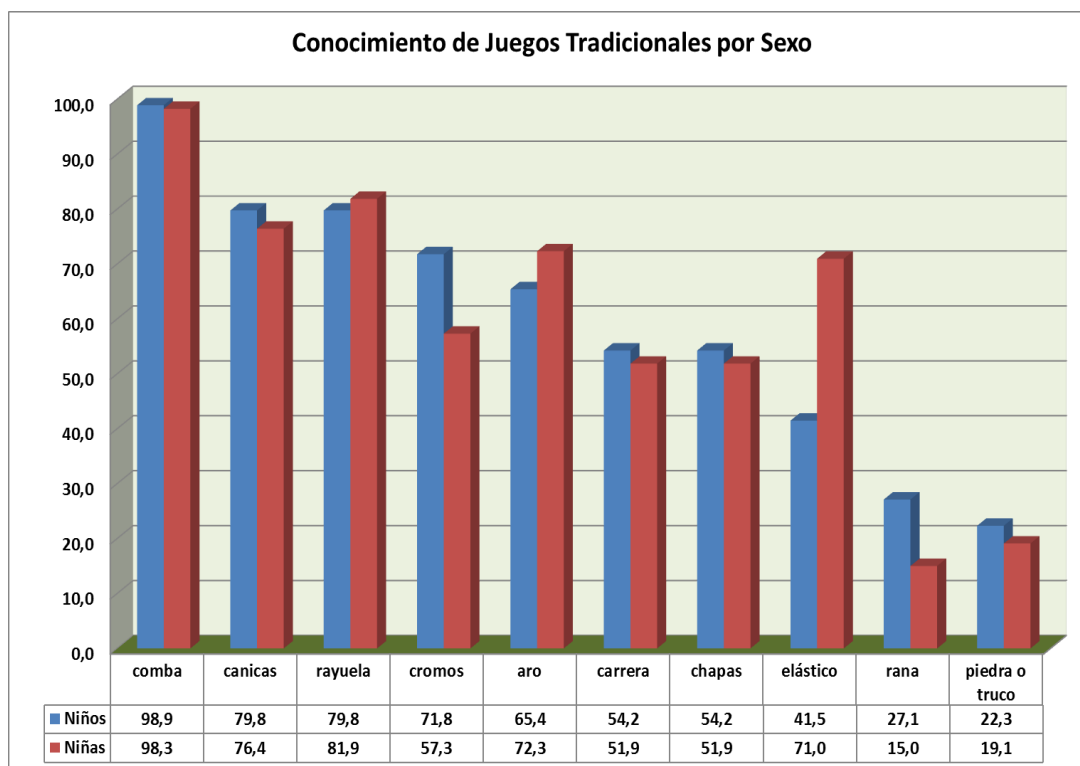
Con dicha gráfica queda recogida de manera más explícita la información anteriormente presentada. Se puede observar como los alumnos de 6-7 años son los que menos conocimiento tienen de los juegos, sin embargo, más de la mitad de los alumnos encuestados, cuyas edades están comprendidas entre los 6-7 años, conocen, al menos, 5 de los juegos indicados.

Los alumnos cuyas edades se encuentran entre los 10-11 años son aquellos que más conocimiento tienen sobre las “Canicas”. Así mismo, los alumnos de 8 a 11 años, poseen un conocimiento similar en cuanto a los JT.

En la mayoría de los casos los alumnos que poseen un mayor conocimiento en cuanto a los 9 juegos presentados son los alumnos de 12-13 años y que, por tanto, están a las puertas de finalizar la Etapa de Educación Primaria.

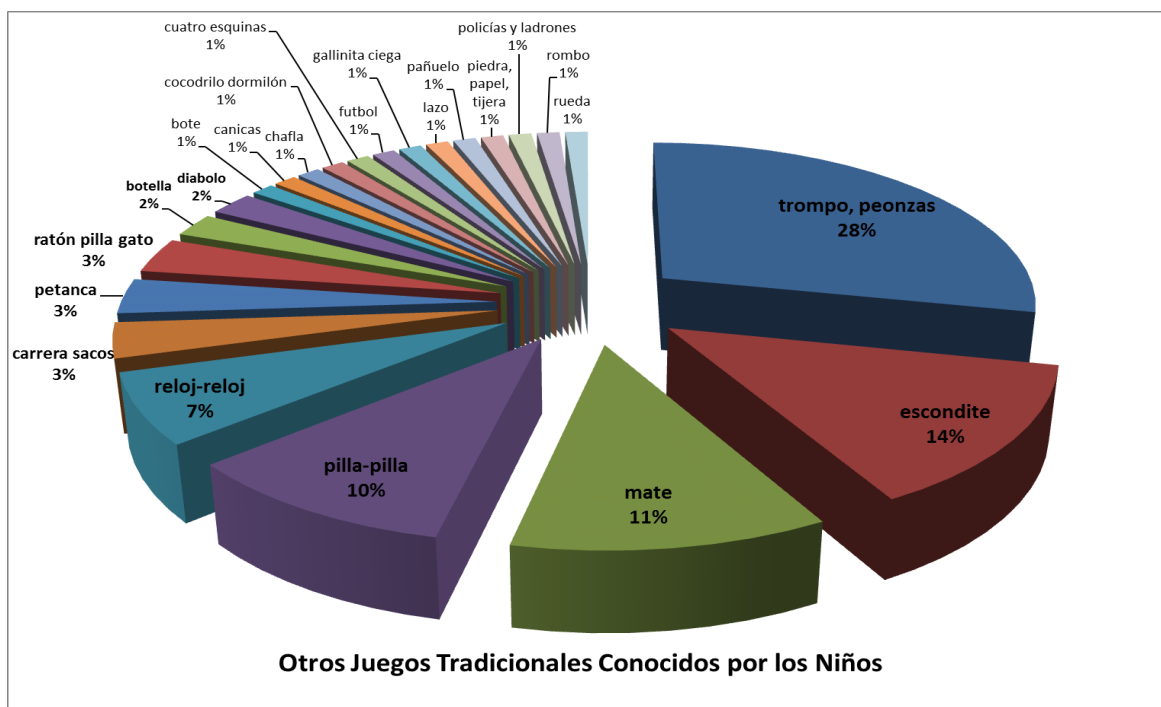
Como ya se ha indicado anteriormente, en el estudio han participado 136 jóvenes. A continuación, aparece una gráfica donde queda recogida la información referente al conocimiento de los alumnos sobre los JT según su sexo. Se puede concluir que el conocimiento que poseen tanto chicas como chicos en la mayoría de las situaciones similar. Sin embargo, la diferencia es algo superior en determinados juegos

como, por ejemplo, el “Elástico” o “Aro”, donde las chicas obtienen unos resultados superiores a los chicos, mientras que en los “Cromos” o la “Rana”, los resultados obtenidos por los chicos son superiores a los de las chicas en cuanto a lo que conocimiento se refiere.



Gráfica 5. Conocimiento de los Juegos Tradicionales por Sexo.

A pesar de estos datos, el 60% de los participantes en el presente estudio han añadido otros juegos tradicionales que conocen y no aparecen indicados anteriormente. Entre los juegos conocidos por los alumnos y propuestos por estos, se observan que algunos se repiten y son nombrados por un mayor número de individuos que otro. Con ello, y observando la gráfica, se puede observar que entre los más conocidos por los alumnos están el “Trompo o peonzas” en primer lugar, debido a que 28% de los alumnos que indicó conocer otros JT ha hecho referencia a dicho juego, seguido por juegos como el “Escondite”, “Mate”, “Pilla-pilla” y “Reloj-reloj”. Sin embargo, existen otros muchos juegos añadidos por los jóvenes como puede verse en la gráfica.



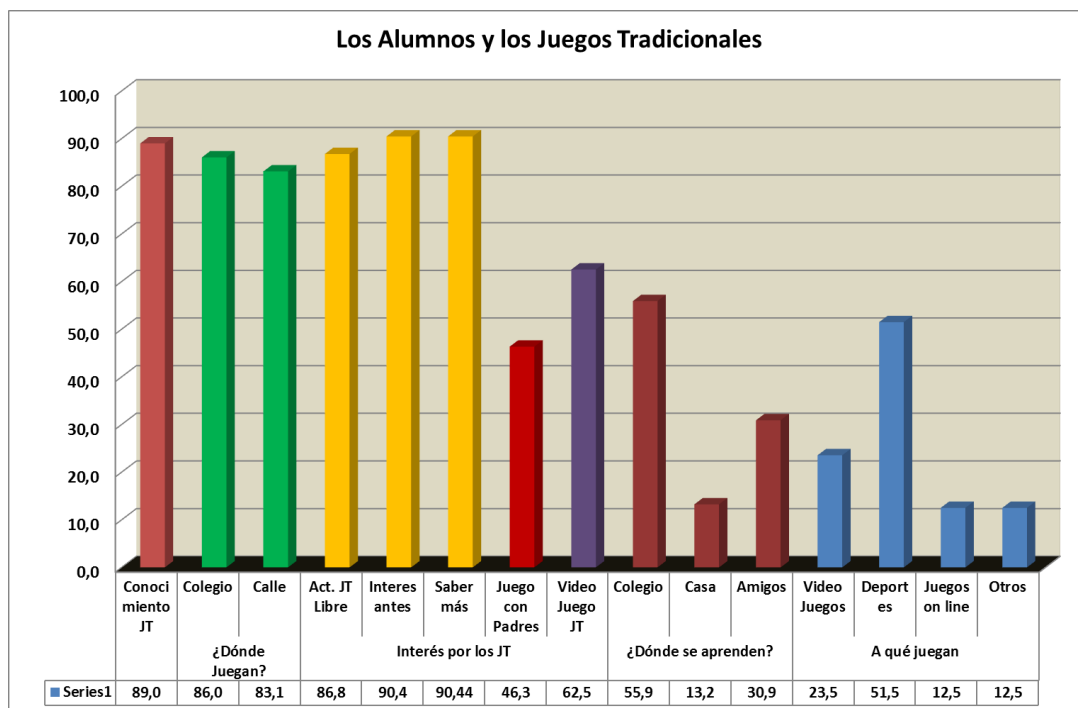
Gráfica 6. Otros Juegos Tradicionales Conocidos por los Niños.

Además de la información referente a los alumnos trabajada hasta el momento, se han recopilado otros datos de interés. Entre dichos datos cabe destacar el lugar en el cual los jóvenes han aprendido y recibido información sobre los JT, dónde juegan o el interés que presentan hacia este tipo de juegos.

El 55'9% de los jóvenes asegura haber aprendido sobre JT en el colegio, mientras que un 30'9% han aprendido con los amigos. Como se puede concluir tras observar los resultados en la gráfica, el lugar donde menos información han obtenido sobre este tipo de juegos es en la casa. Del mismo modo, un 46'3% de los encuestados afirma jugar con sus padres en el tiempo libre.

Por otro lado, más de un 80% de los chicos/as asegura jugar a juegos tradicionales en el colegio y en la calle.

Otra información que se considera relevante y de interés para destacar es el hecho de que un 90% de los participantes afirma que le gustaría saber más sobre este tipo de juegos.



Gráfica 7. Los Alumnos y los Juegos Tradicionales.

Por último, en cuanto información a sobresaltar de esta gráfica se refiere, hacer referencia a los resultados obtenidos a la pregunta relacionada con las acciones realizadas durante el tiempo libre. El 51'5% de los chicos/as afirma dedicar la mayor parte de su tiempo libre a practicar deporte, seguido por un 23'5% de los jóvenes que afirman dedicarlo a jugar con videojuegos.

Antes de dar por concluido el análisis referente a los alumnos, se ha considerado conveniente mostrar una gráfica comparativa por edades sobre los que piensan los niños del Juego Tradicional. Con su elaboración se pretende ofrecer una visión más clara de determinados aspectos tratados a lo largo del presente trabajo teniendo en cuenta las edades en las que se encuentran los diferentes participantes.

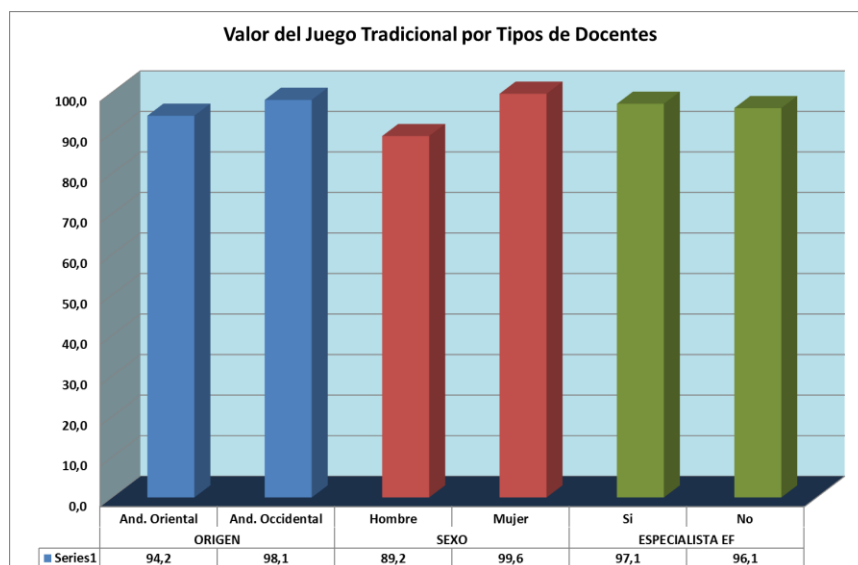
Puede observarse que en algunos casos los valores obtenidos han sido similares a pesar de existir diferencias entre cada uno de ellos. Así mismo, se pueden observar diferencias muy grandes en otros aspectos trabajados, sobre todo de los alumnos cuyas edades se encuentran entre los 12-13 años y, para ser exactos, en dos preguntas muy específicas. Una de ellas hace referencia al hecho de jugar en el calle y la otra al de jugar con los padres. En ambas preguntas los alumnos que están prácticamente finalizando la etapa educativa estudiada, han obtenido unos resultados mucho más bajos que los jóvenes de las demás edades. Destacar que el 0% de los alumnos de 12-13 años juega con sus padres.

A continuación se exponen los resultados obtenidos en relación a los docentes encuestados. A pesar de ser muchos de ellos especialistas de otras materias, la gran mayoría consideran el juego tradicional como aspecto importante a desarrollar durante la infancia de los niños. El 85'3% de los docentes establecen un nivel de importancia muy alto. Así mismo, el 10'7% la considera alta y un 1'4% la considera nada importante. Entre estos valores se encuentran los resultados de un 1'3% de los participantes que consideran su importancia en la infancia como “normal”.



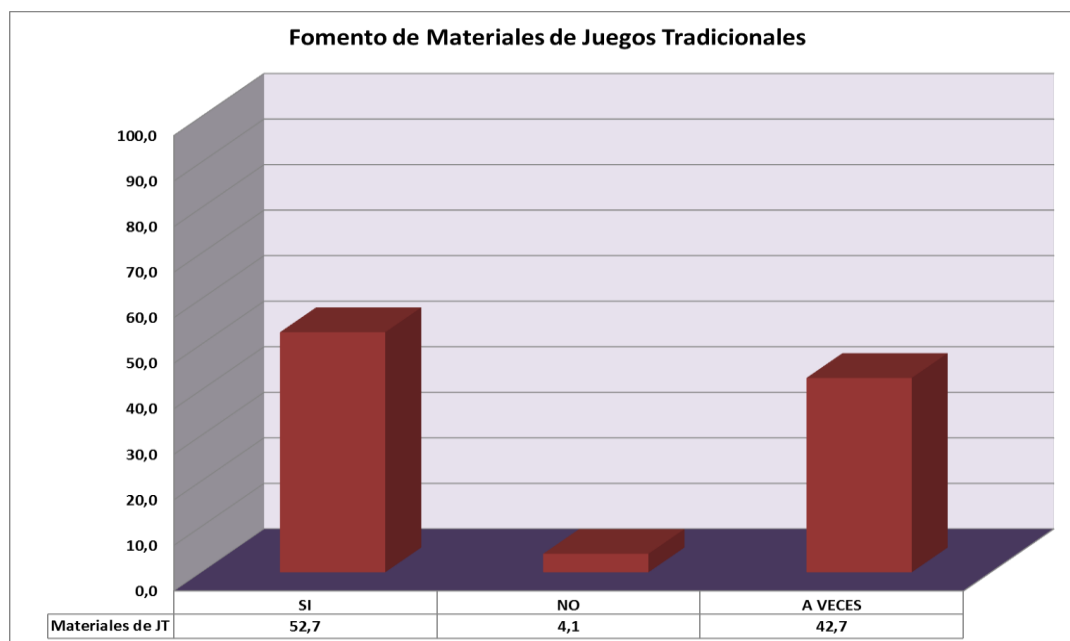
Gráfica 8. Importancia del Juego Tradicional en la infancia.

El valor de los Juegos Tradicionales también depende del tipo de docente. De este modo, las mujeres consideran más importante este tipo de juegos en la infancia que los hombres, obteniendo unos resultados del 99'6% de las mujeres frente al 89'2% de los hombres. Del mismo modo, tanto el profesorado especialista en la materia en cuestión, como aquellos especialistas de otras materias obtienen unos resultados elevados e igualados en cuanto a la importancia de estos juegos, obteniendo un 97'1% y un 96'1% respectivamente. Por tanto, se pueden observar la importancia que los profesionales otorgan a los JT.



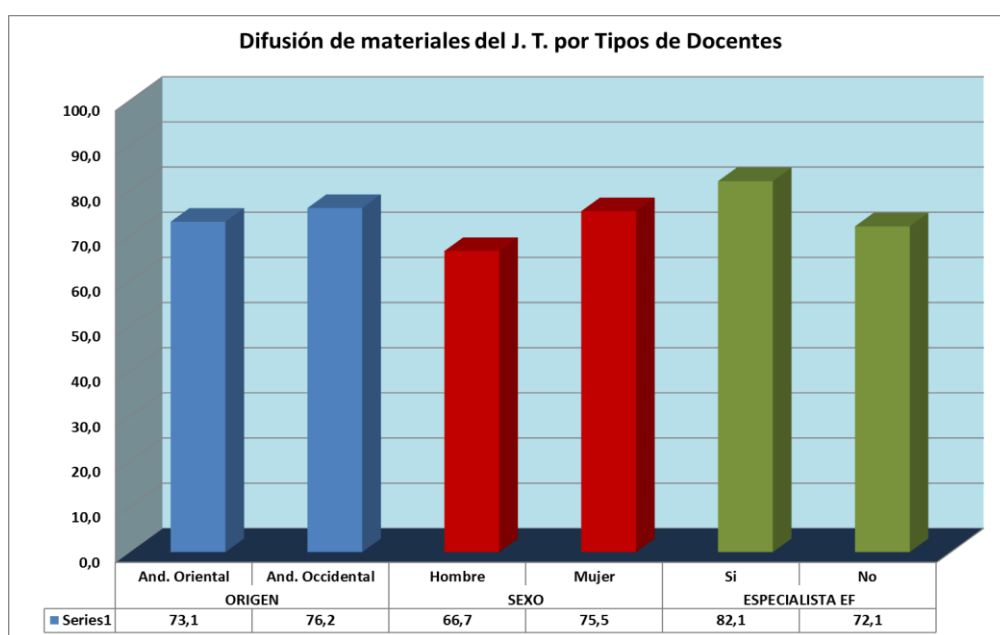
Gráfica 9. Valor del Juego Tradicional por Tipos de Docentes.

Además de la importancia, se pretende hacer referencia al fomento de materiales relacionados con JT que los docentes hacen en sus aulas. En relación a esta idea se ha reunido la siguiente información; el 52'7% de los docentes afirma que promueve el uso de materiales relacionados con JT en sus clases, el 4'1% confiesa no hacer ningún impulso de estos materiales y el 42'7% indica que los fomenta en determinadas ocasiones.



Gráfica 10. Fomento de Materiales de Juegos Tradicionales.

Para poder profundizar en este apartado, se ha elaborado una gráfica que recoge la difusión de los materiales relacionados con los JT en función de los tipos de docentes. El porcentaje de docentes que difunde este tipo de materiales es similar entre hombres y mujeres, siendo los docentes varones que lo difunden un 66'7% y las mujeres un 75'5%. En cuanto a lo referente a si especialista de Educación Física u otra materia, los resultados tampoco presentan una diferencia notable. EL 82'1% de los especialistas en la materia de Ed. Física ha indicado que fomentan la difusión de los materiales característicos de los JT, mientras que el 72'1% de los docentes especialistas en otras materias, un 10% menos, ha reconocido dicha difusión durante su programación.



Gráfica 11. Difusión de materiales del J.T. por Tipos de Docentes.

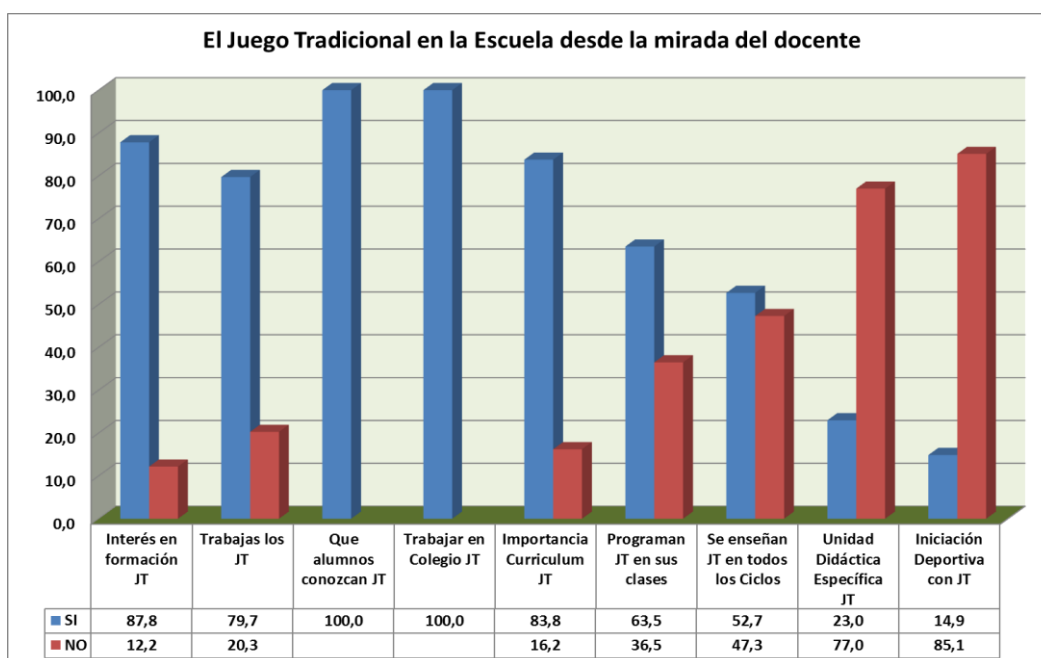
Durante los cuestionarios, los docentes se han encontrado con preguntas de diferente origen. En la siguiente gráfica aparecen recogidos los resultados obtenidos como respuesta a algunas de ellas.

Haciendo referencia al trabajo que los docentes realizan de los JT en las aulas, cabe destacar que un 23% de los encuestados dedica una Unidad Didáctica específica para trabajar los contenidos relacionados. Además, un 14'9% afirma utilizar los Juegos Tradicionales como iniciación a algún deporte, como puede ser el caso del fútbol o el baloncesto.

Otro dato considerado relevante es el hecho de que más de la mitad de los docentes que han participado en el estudio programan JT para trabajar con los alumnos en las aulas y el 100% de los docentes ha indicado que se trabajan en su centro los

contenidos relacionados con el tema llevado a estudio, no obstante, esto no sucede en la totalidad de los ciclos que conforman la etapa educativa. Dicho dato queda recogido en la gráfica, donde se observa que la mitad de los docentes indica que estos contenidos no son reciben la misma atención en todas las etapas de Educación Primaria por igual.

Por último, antes de dar por concluido en análisis de esta gráfica, me gustaría hacer referencia al interés presentado por los docentes ante la idea o necesidad de seguir formándose en contenidos y aspectos relacionados con los JT. El 87'2% de los docentes considera de su interés el recibir información para ampliar su formación en cuanto a los contenidos relacionados. Sin embargo, el 12'2% no considera este tipo de formación de su interés y, por tanto, no considera necesaria recibirla.

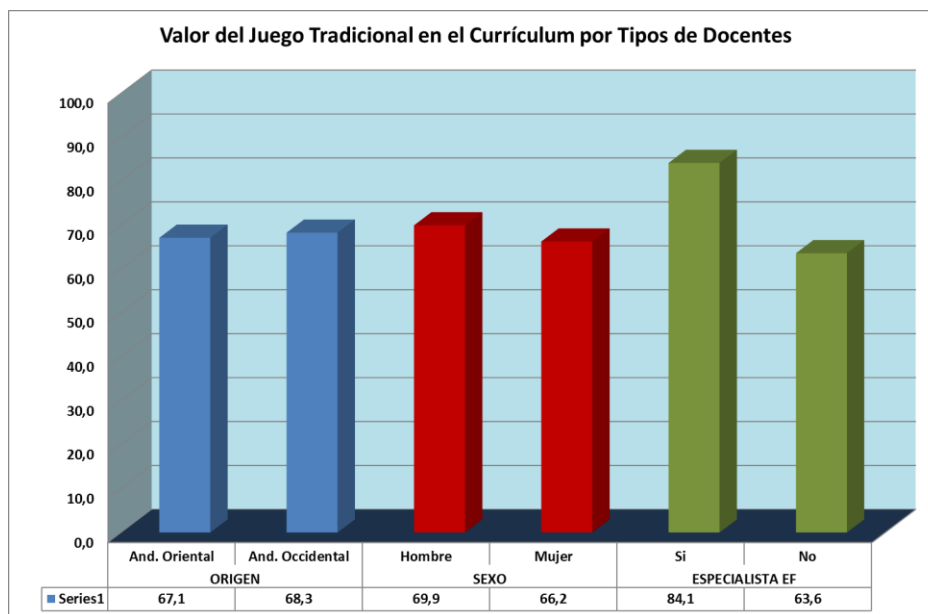


Grafica 12. El Juego Tradicional en la Escuela desde la mirada del docente.

Con el fin de profundizar más en la importancia que los docentes dan a los JT y su opinión sobre su importancia en la inclusión en el currículum, se presenta la siguiente gráfica. En ella queda recogida esta información en función al sexo, origen y a si son especialistas o no en la materia de educación Física.

La diferencia de resultados obtenida entre docentes que imparten docencia en Andalucía Orientas y Andalucía Occidental son apenas imperceptibles, pues dicha diferencia es de 1'2%. Por otro lado, el valor de los JT en el currículum según el sexo también es similar. Un 3'7% más de docentes varones que de mujeres, reconoce el valor e importancia de aparecer recogidos los JT en el Currículum de Educación Primaria.

Del mismo modo, un 84,1% de los docentes especialistas en la materia de Educación Física reconoce la necesidad de su inclusión entre los contenidos a desarrollar en dicha etapa educativa. Además, el 63'6% de los docentes no especialistas en esta materia defiende su importancia.



Gráfica 13. Valor del Juego Tradicional en el Currículum por tipos de Docentes.

6. Discusión de los resultados

A pesar de tratarse de unos contenidos que no aparecen recogidos de forma específica en el Real Decreto por el cual quedan establecidos los contenidos a desarrollar en la Etapa de Educación Primaria, están presentes en la mayoría de los centros y son trabajados por un elevado número de docentes y estudiantes que forman parte de la comunidad educativa andaluza.

La mayoría de los docentes que han participado en el estudio han defendido la inclusión de este tipo de juegos que parecía ya olvidado en gran parte del territorio andaluz. Así mismo, en el estudio realizado por Trigueros (2000), se podía observar el hecho de falta de formación por parte del profesorado en relación con los juegos tradicionales. Tras finalizar el presente estudio se puede afirmar que dicha idea sigue estando presente hoy día en los profesores que imparten docencia. La mayoría de los profesionales que han participado en el estudio, han indicado su interés en recibir más formación sobre el tema en cuestión. Se puede concluir, por tanto, que la formación del profesorado relacionada con estos contenidos sigue siendo una meta a alcanzar.

Independientemente de la edad o el sexo, la mayoría de los estudiantes entre 6 y 12 años poseen conocimientos sobre juegos que se encuentran incluidos en la categoría de tradicionales. Además, un elevado porcentaje de los chicos afirman haber aprendido estos juegos en los centros escolares, por tanto, se trata de una muestra más que defiende la idea de que los contenidos relacionados se trabajan en las aulas.

A pesar de la idea de que los jóvenes hoy día dedican cada vez más gran parte de su tiempo libre al uso de medios tecnológicos y menos a jugar en la calle, idea apoyada al inicio del trabajo por autores como Lantigua (2007) la mayoría de los alumnos ha indicado en el estudio que pasan la mayor parte de su tiempo practicando algún deporte. Si es verdad que en los últimos años el uso de las tecnologías ha crecido considerablemente, sin embargo, mucho chicos afirman que realizan actividades deportivas en su tiempo libre.

7. Conclusiones

Una vez finalizado el estudio y analizado los resultados obtenidos se han podido extraer una serie de conclusiones surgidas a raíz de los objetivos establecidos al inicio del trabajo.

Relacionado con los alumnos se han extraído varias ideas entre las que destacan el hecho de que la mayoría de ellos conocen y practican algún juego considerado como tradicional. El hecho de que la mayoría haya reconocido haber adquirido los conocimientos relacionados con los juegos tradicionales en el colegio, da pie a afirmar que se trata de un contenido incluido en las programaciones y trabajado en los centros escolares en el territorio andaluz..

A pesar de las nuevas tendencias o modas que guían el entretenimiento y ocio de los más jóvenes, los juegos siguen ocupando un lugar destacado en su vida.

Se trata de un contenido valorado por la mayoría de profesionales de la enseñanza. Sin embargo, un número elevado de docentes demanda una mayor formación que les permita trabajar los Juegos Tradicionales con mayor precisión y fluidez.

Con la realización de este estudio he podido observar que los Juegos Tradicionales no están tan olvidados en el territorio andaluz como se piensa. Sin embargo, se trata de un patrimonio que, como cualquier otro, merece ser conservado y difundido con el fin de preservarlo a lo largo del tiempo y darse a conocer a las

generaciones futuras, pues se encuentra cargado de historia y aspectos propios de la época, contexto y circunstancias en las que surgieron cada uno de ellos.

Las generaciones de jóvenes no deben olvidarse de la acción de jugar y expresarse mediante el juego. No se pretende decir con ello que el desarrollo de los medios tecnológicos no sea positivo o beneficioso para los chicos, si no que es necesario encontrar un equilibrio entre ambos que les permita coexistir al mismo tiempo en la sociedad.

8. Limitaciones

El presente trabajo ha presentado una serie de limitaciones en cuanto a contenido o resultados se refiere. En la estudio han participado un elevado número de alumnos, sin embargo, el número de jóvenes de cada edad es muy diferente, pudiéndose encontrar edades que han superado con creces a otras, lo que hace que los resultados de la muestra puedan variar o no ser un reflejo claro de la sociedad actual. Sería conveniente realizar un estudio más amplio y en el cual el número de participantes de unas y otras edades fuera más equitativo o similar, con el fin de presentar unos datos más exhaustivos sobre dicha variable.

Por otro lado, la falta de tiempo ha causado que los cuestionarios empleados para realizar dicho análisis no hayan sido validados, si no supervisados por profesionales en el materia. Sería conveniente elaborar los cuestionarios con mayor precisión con el fin de poder ser validados y empleados para recopilar información mucho más detallada y específica.

9. Bibliografía

Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: Revista digital de educación física*, (15), 7-20.

Castro Morera, María. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MH Salud: Movimiento Humano y Salud*. 5 (1), 8.

Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre: “por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria”. *Boletín Oficial del Estado*, 8 de diciembre de 2006, núm. 293.

Grupo de Adarra Bizkaia oskus!. (1984). En busca del juego perdido. Bilbao: Cuadernos de Adarra

Scocozza, M. (2002). Interdisciplina: Un encuentro más allá de las fronteras. Consultado el día 16 de Junio de 2014 de la World Wide Web: <http://www.dem.fmed.edu.uy/Unidad%20Psicopedagogica/Documentos/Interdisciplina%20-%20Un%20Encuentro%20Mas%20Alla%20de%20las%20Fronteras.pdf>

Lantigua Hernández Jesús (2007). El deterioro de los Juegos Tradicionales. Lectura: Educación Física y deportes. 106.

Lavega, B, P. & Olaso, C, S.(1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona. Paidotribo.

Navarro, V. & Trigueros, C. (2009). Investigación y juego motor en España. Lleida: Servei de Biblioteca i Documentació de la Universitat de Lleida.

Sarmiento Cruz, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Educación Física y Deporte. 27, (1), 115-122.

Trigueros, C. (2000). *Tesis Doctoral. Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada*. Inédito. Universidad de Granada.

Viedma Muñoz, J. & Castro Gutiérrez, M. (2009). Juegos Populares. 262 Juegos y canciones de la Comarca de Sierra de Cazorla. Jaén: Asociación Desarrollo Rural Sierra de Cazorla

10. Anexos

Modelo para alumnos

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

UNIVERSIDAD DE GRANADA. FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Grado en Educación Primaria. Mención de Educación Física

Edad: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

Sexo: ☐ Mujer ☐ Varón

1. ¿Tienes hermanos?

- ☐ Sí
- ☐ No

2. En caso de tener, ¿son mayores o más pequeños que tú?

- ☐ Mayores
- ☐ Pequeños

3. ¿Sabes qué son los juegos tradicionales?

- ☐ Sí
- ☐ No

4. ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales conoces?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Comba | <input type="checkbox"/> Elástico |
| <input type="checkbox"/> Rayuela | <input type="checkbox"/> Aro |
| <input type="checkbox"/> Rana | <input type="checkbox"/> Cromos |
| <input type="checkbox"/> Carrera de chapas | <input type="checkbox"/> Piedra o truco |
| <input type="checkbox"/> Canicas | |

5. ¿Conoces algún otro juego tradicional?

- ☐ Sí ¿Cuál? _____
- ☐ No

6. ¿Donde los aprendiste?

- ☐ En el colegio
- ☐ En casa
- ☐ Con los amigos

7. ¿Juegas a alguno de ellos en el colegio?
- ☐ Sí
 - ☐ No
8. ¿Juegas con tu padres?
- ☐ Sí
 - ☐ No
9. ¿Juegas en la calle o el parque?
- ☐ Sí
 - ☐ No
10. ¿A qué juegas más en tu tiempo libre? (Marca 1)
- ☐ Videojuegos
 - ☐ Juegos deportivos
 - ☐ Juegos on-line (internet)
 - ☐ Otros (especifica:_____)
11. Si en tu localidad o barrio se organizaran actividades de juegos tradicionales, ¿Te apuntarías?
- ☐ Sí
 - ☐ No
12. Si hiciesen un videojuego de juegos tradicionales, ¿Lo comprarías?
- ☐ Sí
 - ☐ No
13. ¿Te parecen interesantes los juegos tradicionales?
- ☐ Sí
 - ☐ No
14. ¿ Te gustaría saber más sobre juegos tradicionales?
- ☐ Sí
 - ☐ No

Modelo para el profesor

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES

UNIVERSIDAD DE GRANADA. FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Grado en Educación Primaria. Mención de Educación Física

Localidad: _____

Provincia: _____

Sexo: ☐ Mujer ☐ Varón

1. ¿Eres especialista de Educación Física?
☐ Sí
☐ No
2. ¿Cual crees que es el grado de importancia del juego en la infancia? (1 es el valor más bajo y 5 el más alto)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. ¿Trabajas con los alumnos los J.T.?
☐ Sí
☐ No
4. ¿Crees que los alumnos deben conocer los J.T.?
☐ Sí
☐ No
5. ¿Crees que deben trabajarse en el colegio este tipo de juegos?
☐ Sí
☐ No
6. ¿Crees que es un contenido esencial a desarrollar en el currículum?
☐ Sí
☐ No
7. ¿Incluyes los J.T. en la programación?
☐ Sí
☐ No
8. ¿Se trabaja en el centro los J.T. en todas las etapas?
☐ Sí
☐ No

9. ¿Dedicas una unidad didáctica para trabajar los J.T.?
- ☐ Sí
 - ☐ No
10. ¿Utilizas los J.T. como iniciación a algún deporte?
- ☐ Sí ¿Cuál? _____
 - ☐ No
11. ¿Qué juegos trabajas con los alumnos?
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Comba | <input type="checkbox"/> Elástico |
| <input type="checkbox"/> Rayuela | <input type="checkbox"/> Aro |
| <input type="checkbox"/> Rana | <input type="checkbox"/> Cromos |
| <input type="checkbox"/> Carrera de chapas | <input type="checkbox"/> Piedra o truco |
| <input type="checkbox"/> Canicas | |
12. ¿Trabajas otros J.T. con los alumnos?
- ☐ Sí ¿Cuál? _____
 - ☐ No
13. Fomenta entre los estudiante el uso de materiales, recursos y/o juguetes relacionado con los juegos tradicionales?
- ☐ Sí
 - ☐ No
 - ☐ Algunas veces
14. En caso de que se impartiera algún curso sobre este tipo de juegos, ¿Estaríais interesados en realizarlo?
- ☐ Sí
 - ☐ No